



**FEJ**  
FONDS  
D'EXPÉRIMENTATION  
POUR LA  
JEUNESSE



Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports  
Direction de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative  
Mission d'Animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse  
95, avenue de France – 75650 Paris CEDEX 13  
[www.experimentation.jeunes.gouv.fr](http://www.experimentation.jeunes.gouv.fr)



## INTRODUCTION

---

Ce projet a été financé par le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse dans le cadre de l'appel à projets APEP lancé en Mars 2014 par le Ministère chargé de la jeunesse.

Le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse est destiné à favoriser la réussite scolaire des élèves et améliorer l'insertion sociale et professionnelle des jeunes de moins de vingt-cinq ans. Il a pour ambition de tester de nouvelles politiques de jeunesse grâce à la méthodologie de l'expérimentation sociale. A cette fin, il impulse et soutient des initiatives innovantes, sur différents territoires et selon des modalités variables et rigoureusement évaluées. Les conclusions des évaluations externes guideront les réflexions nationales et locales sur de possibles généralisations ou extensions de dispositifs à d'autres territoires.

Le contenu de cette note n'engage que ses auteurs, et ne saurait en aucun cas engager le Ministère.

Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports  
Direction de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative  
Mission d'Animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse  
95, avenue de France – 75650 Paris CEDEX 13

Pour plus d'informations sur l'évaluation du projet, vous pouvez consulter le rapport d'évaluation remis au Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse par l'évaluateur du projet sur le site [www.experimentation.jeunes.gouv.fr](http://www.experimentation.jeunes.gouv.fr)



## FICHE SYNTHÉTIQUE DU PROJET

---

Cette fiche doit tenir en une seule page et être remplie en utilisant le cadre suivant.

<b>THÉMATIQUE : Éducation populaire pour et par les jeunes :</b> <b>Pratiques numériques, lieux innovants et médias de jeunes</b> <b>Numéro du projet : APEP_261</b>
<b>LE DISPOSITIF EXPERIMENTÉ</b>
<b>Titre : Avatar's Riot</b>
<b>Objectifs initiaux :</b> 1. <b>DEVELOPPER un protocole</b> d'intervention permettant de publier des formes multimédias d'expressions de soi dans l'espace public. 2. <b>LUTTER contre une fracture numérique cognitive</b> en favorisant l'aller-vers. 3. <b>SUSCITER des réflexions et des prises de consciences sur les enjeux des technologies</b> à l'ère du numérique, par la confrontation à l'art numérique et l'implication dans une démarche artistique.
<b>Public(s) cible(s) : (éloignés des pratiques créatives numériques / ayant peu accès à l'offre culturelle.)</b> → public pré-ados / ados → jeunes adultes → public passant/public de rue
<b>Descriptif synthétique du dispositif expérimenté :</b> Prenant à contre-pied le sentiment de « solitude du citoyen hyperconnecté », le projet entendait « partager les imaginaires du monde numérique », autour de la figure de l'Avatar. A travers 6 résidences mêlant artistes, développeurs, publics, habitants, éducateurs et chercheurs en sciences sociales, l'expérimentation faisait le pari d'une réappropriation collective de l'espace public et proposait d'y tester divers modes opératoires : → explorer des méthodes d'intervention pour travailler dans l'espace public. → concevoir des postures éducatives et spectaculaires ainsi que des instruments technologiques suscitant le questionnement. → éprouver des formats de collaboration spontanée entre équipe professionnelle et habitants. → construire une fiction comme inscription sensible des représentations partagées. Celle-ci a été restituée sous forme d'une déambulation spectaculaire en espace public en octobre 2015.
<b>Territoire(s) d'expérimentation :</b> → Quartier Montchat (Lyon 8eme / Résidentiel dense) → Quartier Grand Clément – Pôle Pixel (Villeurbanne Cœur de Quartier / Pôle d'Activités Industries Créatives) → Quartier Bel-Air Les Brosses (Villeurbanne / Grand Ensemble / zonage CUCS)
<b>Valeur ajoutée du dispositif expérimenté :</b> 1 – le processus artistique pour favoriser l'appropriation de concepts (apprentissage par le faire) 2 – la capacité d'interpeller hors-les-murs et d'aller-vers des habitants (plus que des publics) 3 – la dimension collaborative (Do It With Other)
<b>Partenaires techniques opérationnels :</b> Maison de Quartier des Brosses / Éducateurs de rue (SLEA) / Le salon de Thé « Saveurs d'Ici et d'Ailleurs » / Le bailleur de la résidence St André / La copropriété St André / Le Lab.Lab / La Cie les 3 points de Suspension / INSA de Lyon / Cie les 3 points de Suspension / FOL – Fab-Lab.
<b>Partenaires financiers :</b> FEJ : 21 000€ / Fondation de France : 8 858 € / DRAC – Action Culturelle : 7 000€ / Scan : 6 000€ / Villeurbanne(Culture) : 2 000€
<b>Durée de l'expérimentation :</b> (1) Durée initiale : <b>9 mois de phase opérationnelle.</b> (2) Durée effective : 9 mois (phase opérationnelle / 24 mois en incluant conception et bilan). <i>NB : Le projet est initialisé début 2014 et les productions scientifique sont en cours de finalisation en avril 2016... Le financement du FEJ vient en soutien sur la période de février à octobre 2015.</i>
<b>LE PORTEUR DU PROJET</b>
<b>Nom de la structure :</b> AADN – arts et cultures numériques. <b>Type de structure :</b> Association loi 1901.
<b>L'ÉVALUATEUR DU PROJET/ DU PROGRAMME</b>
<b>Nom de la structure :</b> La Critic / La DRJSCS <b>Type de structure :</b> structure privé / structure publique



---

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>7</b>
<b>I. RAPPEL DES OBJECTIFS ET DU PUBLIC VISE PAR L'EXPERIMENTATION</b> .....	<b>9</b>
<b>A. Objectifs de l'expérimentation</b> .....	<b>9</b>
1. Objectifs du projet.....	9
2. Objectifs opérationnels.....	9
<b>B. Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation (analyse quantitative et qualitative)</b> .....	<b>10</b>
1. Public visé.....	10
2. Bénéficiaires directs et indirects.....	10
<b>II. DEROULEMENT DE L'EXPERIMENTATION</b> .....	<b>13</b>
<b>A. Actions mises en œuvre</b> .....	<b>13</b>
>> Une équipe pluridisciplinaire :.....	13
>> Une posture artistique et scientifique :.....	13
>> Deux types de résidence :.....	14
>> Deux formats d'actions :.....	14
>> Un temps fort :.....	14
>> Une analyse a posteriori :.....	14
<b>B. Déroulé des actions</b> .....	<b>15</b>
>> Conception technique de la Map Mobile – de mars à juin 2014.....	15
>> Écriture des postures et repérages – novembre 2014.....	15
>> Résidence participative / Montchat - du 5 au 13 février.....	15
>> Résidence de création / Lab.Lab - du 13 au 17 avril.....	15
>> Résidence de création / Lab.Lab - du 16 au 22 juillet.....	16
>>> Une programmation d'ateliers / MQB du 12 septembre au 30 octobre.....	16
>>> Résidence de création / Lab.Lab 28 septembre au 03 octobre.....	16
>>> Résidences participatives / Quartier Bel Air Les Brosses - 15 au 31 octobre.....	17
>>> Un temps fort / Quartier Bel Air les Brosses - Le 31 Octobre 2015.....	17
<b>C. Partenariats</b> .....	<b>18</b>
1. Partenaires opérationnels.....	18
2. Partenaires financiers.....	20
<b>D. Pilotage de l'expérimentation</b> .....	<b>21</b>
<b>E. Difficultés rencontrées</b> .....	<b>22</b>
1. Processus itératif : essai – erreur.....	22
2. ... et réorientation du protocole d'intervention.....	22
3. Définition du territoire d'intervention.....	22
4. Mobilisation des publics des ateliers.....	22
5. Synchronisation des méthodologies.....	23

<b>III. ENSEIGNEMENTS GENERAUX DE L'EXPERIMENTATION .....</b>	<b>24</b>
<b>A. Modélisation du dispositif expérimenté .....</b>	<b>24</b>
>>> Récapitulatif du déroulé opérationnel : .....	24
>>> Les éléments modélisables.....	26
<i>La création artistique.</i> .....	26
<i>Une gamme d'ateliers clefs-en-mains.</i> .....	27
<b>B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif .....</b>	<b>29</b>
1. Les publics visés.....	29
2. Actions menées dans le cadre du dispositif. ....	29
3. Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance.....	30
4. Impacts sur la structure.....	30
 <b>CONCLUSION.....</b>	 <b>31</b>
 <b>ANNEXES : .....</b>	 <b>32</b>
 Annexe 0 : Lexique - Les outils du Cybergraphe :.....	 32
 Annexe 1 : Tableau sur les publics.....	 33
 Annexe 2 : Tableau sur les actions.....	 36
 Annexe 3 : Tableau sur les outils .....	 40

## Introduction

/// Contexte associatif.

Basée à Lyon depuis 2004, l'AADN met l'écriture technologique au service de l'art et la culture en partage. A travers son LABO des USAGES, elle implique des artistes sur des territoires et explore, aux côtés des publics, les pratiques numériques d'expression créative. Convaincus de la nécessité d'éduquer à cet endroit, elle invite les participants à questionner et détourner leurs habitudes de consommation du multimédia vers des pratiques actives, créatives faisant place à des postures critiques et citoyennes. Le LABO des USAGES favorise les collaborations entre artistes et chercheurs en Sciences humaines et sociales. La méthodologie de Labo va de l'observation des usages, l'activation des représentations et imaginaires du monde numérique jusqu'à la recherche et le développement de méthodes de transmission des pratiques créatives liées aux technologies. C'est dans ce cadre que s'inscrit le projet Avatar's Riot.

/// Le Contexte Urbain, socio-économique et partenarial.

Jusqu'ici nomade, l'AADN implante en 2013 un espace de fabrique au Pôle Pixel (site de développement des industries créatives sur la métropole). Il s'agit d'un espace de travail et de création doté de matériel technologique, d'une surface de 150m<sup>2</sup> et appelé : Lab.Lab.

Implanté sur un site stratégique pour l'agglomération (tissu économique de PME multimédia et dédiées à l'innovation technologique), le Lab.Lab est au croisement géographique de 3 municipalités comportant chacune des territoires inscrits en Politique de la Ville : Lyon 8<sup>ème</sup> arrondissement (Montchat + Mermoz), Villeurbanne (Quartier des Buers, des Brosses) et Bron (7 Chemins). A l'exception de Montchat, ces sites sont inscrits au premier rang de la géographie prioritaire (jusqu'en 2014 du moins) pour leur concentration d'indicateurs (fort taux de chômage, faible réussite scolaire notamment). Les sites pointent au second rang de l'indicateur composite de précarité de l'INSEE. Ils accueillent une forte part de population jeune. Ils ne présentent pas de centralité et leurs espaces publics (bien que de qualités très différentes) sont peu habités.

Ayant collaboré depuis 3 ans avec les structures d'éducation du Quartiers Mermoz (MJC, Centre Social, Collège, Ecole), l'AADN y projette d'abord le gros de son processus d'expérimentation. Mais d'importants travaux (réduction d'espace) ainsi qu'une baisse des financements de la Ville de Lyon obligent la structure à déterritorialiser le projet alors en pleine conception. Celui-ci va donc se reconfigurer autour du territoire prenant le Lab.Lab pour épicerie, et permettre de tisser de nombreux partenariats avec des structures « voisines ». Chacun des quartiers représente alors un terrain potentiel de déploiement des expérimentations et initialement, le projet prévoit une approche mobile, effectuant divers greffon sur divers sites. La nécessaire construction de partenariats nouveaux infléchira les choix d'implantation tout au long du projet, ne permettant pas de s'appuyer sur des partenaires de confiance ni de fédérer « a priori » un Comité de Pilotage impliqué en amont.

Au final, les 3 sites principaux d'expérimentation sont :

→ Grand Clément : quartier au passé ouvrier et populaire, d'architecture des années 20 à 60, il constitue une centralité secondaire, il accueille une « vie de quartier » en journée. Il intègre aussi le Pôle Pixel qui n'est fréquenté que par des professionnels et en journée. Ce territoire constitue la « cour », pour nos observations, micro-expérimentations et sorties tests.

→ Montchat : quartier ancien portant les marques d'un faubourg (place de l'Eglise, grandes avenues traversantes) anciennement ouvrier et en cours de gentrification. Il est peu vivant en soirée et accueille une MJC sortie des critères de la Politique de la Ville. Nous y mènerons une résidence exploratoire sur l'implication de jeunes dans la construction des outils d'intervention en rue.

→ Les Brosses : quartier de Grands Ensembles dit « dortoir », il est situé de l'autre côté du Périphérique, très isolé, enclavé et souffrant de représentations négatives. Il accueille une large communauté d'origine

maghrébine et turque, souvent propriétaire depuis plus d'une génération. « *cet endroit a été conçu pour être fermé, et replié sur lui-même quand on y rentre, on rentre dans une citadelle, avec donc toute la dimension d'extranéité, d'étrangeté et donc le risque potentiel aussi d'être pris pour cible* » dicit V.S (éducateur de rue de la SLEA). C'est le quartier sur lequel se focalise la majeure partie de l'expérimentation. Si notre territoire d'intervention est celui de Bel-Air-Les-Brosses, notre espace de conception technique est celui du Lab.Lab, implanté dans le Pôle Pixel.

/// Calendrier et phasage.

Dessinant des cycles récurrents entre travail de conception ou de réajustement à la table, prototypage de solutions techniques et mise en situation à l'épreuve du réel, le projet se déroule selon 6 grandes phases :

1	2014 1er trimestre	conception / rédaction des intentions / mobilisation des financeurs et partenaires	x
2	2014 2nd trimestre	R&D technique avec les étudiants de l'INSA	Grand-Clément
3	2014 dernier trimestre 2015 1er semestre	Processus itératifs : → Reconnaissance de sites / développement technique → Déploiement de scénarii et micro-interventions → Première Résidence Participative (février 2015)	Grand-Clément Les Brosses Les Buers  Montchat (Résidence)
4	2015 Août – Sept – Oct	Programme d'ateliers participatifs. Densification des interventions ponctuelles en rue.	Les Brosses
5	31 Octobre	Présentation Publique	Les Brosses
6	Fin 2015 2016 1er trimestre	Bilans partenaires et équipe. Analyse scientifique.	Tous territoires



# I. Rappel des objectifs et du public visé par l'expérimentation

## A. Objectifs de l'expérimentation

### 1. Objectifs du projet

1. DEVELOPPER un protocole d'intervention permettant de publier des formes multimédias d'expressions de soi dans l'espace public.
2. LUTTER contre une fracture numérique cognitive en favorisant l'aller-vers.
3. SUSCITER des réflexions et des prises de consciences sur les enjeux des technologies à l'ère du numérique, par la confrontation à l'art numérique et l'implication dans une démarche artistique.

### 2. Objectifs opérationnels

1. EXPLORER LA SYMBOLIQUE de l'AVATAR à travers des ateliers de création participative centrés sur l'utilisation d'outils numériques embarqués (tablettes, smart-phone).
2. REALISER des PROJECTIONS URBAINES de créations issues des ateliers à partir d'une MAP-MOBILE, un prototype de vélo-triporteur équipé en dispositif de projection multimédia.
3. ETABLIR des ZONES URBAINES à mémoire virtuelle, rendant accessible ces créations et leurs documentations à partir de QR-code implantés de manière pérenne dans l'espace public.

*L'expérimentation consiste à établir un protocole permettant d'investir une ville et d'en révéler la dimension intime dans l'espace public à travers un procédé « infusion-co-élaboration-diffusion ».*

## B. Public visé et bénéficiaires de l'expérimentation (analyse quantitative et qualitative)

### 1. Public visé

Dans le projet initial, les cibles étaient :

- public adolescent/ jeune adulte.
- des publics éloignés des pratiques numériques.

Soit 48 jeunes dans le cadres des ateliers menés sur les résidences + 25 lycéens + 25 étudiants de l'INSA + 300 personnes (publics non captifs).

Dans les faits, les cibles principales ont été :

- Le non-public (ou les habitants) : badauds et passants rencontrés dans la rue (de tous âges, de tous sexes et de toutes confessions), dans une volonté de brassage et d'altérité.
- Les jeunes de 8 et 16 ans (une attention étant portée à ce que les groupes soient mixtes). Ceux-ci sont majoritairement issus des quartiers classés Zone Urbaine Sensible par le CUCS.

*Ces publics diffèrent seulement en partie des cibles de l'AADN – qui a une expérience de travail en zone CUCS et avec des publics jeunes et ados – dans le sens où les territoires visés sont nouveaux et les modalités de mobilisation des publics (notamment en espace public) n'ont jamais été abordées de la sorte.*

Bien qu'il soit difficile de comptabiliser les « publics touchés par les actions de rue » (par nature volatile), les prévisions quantitatives ont été dépassées. La cible « lycéens » et « étudiants » ne semble pas être pas une typologie représentative. En terme de profil et d'âge, nous devrions plutôt parler de « écoliers », « collégiens » ou « jeunes actifs » mais toute référence au système éducatif ou au monde du travail apparaissent à posteriori comme malvenue (décrochage scolaire, chômage, etc).

Une analyse des publics selon les différents niveaux d'offre proposés nous laisse entrevoir à grands traits que :

→ les ateliers artistiques en groupe ont majoritairement touché les 8-14 ans (qu'ils soient chez des partenaires ou en rue).

→ les interventions en espace public ont touché 2 types de population : la première, assez familiale, composée d'enfants de 10 à 15 ans et d'adultes parents de 30 à 65 ans avant 22h, majoritairement de sexe masculin. Après 22h, les publics touchés sont exclusivement de jeunes hommes de 18 à 25 ans.

→ la déambulation finale a touché un public extrêmement mixte, familial avec des enfants et parents mais aussi des jeunes, mêlant à part égale habitants et publics de l'agglomération.

Cette analyse serait à préciser selon les quartiers. Si les tranches d'âge se confirment d'un territoire à l'autre, la mixité de genre, elle, est bien plus forte à Montchat (le quartier le moins populaire).

### 2. Bénéficiaires directs et indirects

#### 2.1. Statistiques descriptives

Année 1	
Bénéficiaires entrés	
Jeunes	40
Adultes	27
Nombre	67

Cf tableau Public Annexe 1 présenté en fin du rapport

## 2.2. Analyse qualitative

### **Nous pouvons établir une typologie du public :**

#### **>>> Un groupe ambassadeur**

Une quinzaine de participants a suivi l'ensemble des ateliers de la programmation.

#### **>>> Un public à la carte**

Des participants qui viennent en fonction de leurs envies, fidèles mais sans régularité.

#### **>>> Les publics de rue**

Habitants et passants, ils créent la rumeur et suscitent la curiosité et l'adhésion de leurs voisins de quartier.

Avec la récurrence, ils sont devenus les premiers ambassadeurs du projet.

#### **>>> Les complices**

Appelés "barons" dans les arts de la rue, ces complices sont des habitants qui ont pris part au spectacle final en tant que "figurants".

*Les publics des ateliers programmés chez les partenaires.*

### **Une inscription dans les programmes d'activités.**

Programmés lors de la résidence à la MJC de Montchat (février 2015), puis en nombre et avec une forte montée en charge à la MQB (Maison de Quartier des Brosses – de la rentrée jusqu'aux vacances de Toussaint 2015), les ateliers numériques ont été intégrés aux programmes d'activités des structures, et notamment des Centres de Loisirs.

La problématique de l'inscription (payante et validée par accord parental) a été contournée en permettant à des individus mobilisés « hors-les-murs » de rejoindre le groupe inscrit à la MQB.

### **Le numérique n'est pas sexy, sauf quand on comprend ce qu'on peut en faire.**

Les participants, et surtout les jeunes, dès lors qu'ils maîtrisent la langue française (qui reste la barrière n°1 pour accéder aux outils) manifestent de l'agilité par rapport aux outils (ordinateur, recherche en ligne, tablettes, kinect) et sont majoritairement curieux d'apprendre à faire.

A contrario, il y a une forte nécessité de démystifier un environnement technologique perçu soit comme littéralement magique (l'incompréhension), soit sombrement dystopique (la peur).

*Le taux de remplissage est plutôt bon après un début difficile. Les premiers ateliers à la MQB (organisés les samedis après-midi) ne remplissent pas du tout. La communication "traditionnelle" (affiche, flyers, journée porte-ouverte) sur le contenu des activités est difficile à comprendre ou peu engageante (y compris pour les animateurs de la MQB qui ne visualisent pas suffisamment ce qui va être fait dans les ateliers, alors que le vocabulaire et les objectifs sont partagés). C'est le bouche-à-oreille généré en partie par les actions "en rue" qui va permettre de rabattre les publics sur la MQB et de "faire le plein".*

A titre d'exemple, l'un des ateliers (mapping vidéo - reporté par manque d'inscrits) sera reporté à la suite de la restitution du 31 octobre. Il mobilisera 12 participants (la jauge maximale) "sans aucun soucis", d'après les dires des animateurs de la MQB.

### **Une participation irrégulière mais fidèle.**

Il est à noter que sur l'ensemble des ateliers et d'une séance à l'autre pour un même atelier nous rencontrons une irrégularité dans la participation. Si cela implique une forme de répétition pour l'intervenant qui doit s'adapter pour chacune des séances à de *nouveaux participants*..

A noter cependant : un groupe d'une quinzaine de participants suit l'ensemble des ateliers de la programmation (pendant 2 mois donc). Aussi, celui-ci a pu se saisir pleinement du projet et le porter au côté des artistes.

*Des actions en rue qui fédèrent petit à petit l'ensemble d'un quartier.*

Afin d'occuper l'espace public, d'y créer des frottements d'usages, des rencontres, des discussions et des complicités, le projet a déployé différents types d'interventions en espace public. C'était l'un des intérêts du projet pour la MQB qui avait quelques années auparavant « rompu » la confiance avec les Jeunes et perdue toute une tranche d'âge. Pour l'équipe éducative, Avatar's Riot était un moyen détourné de recréer ce lien. Les prescripteurs du projet ont donc été l'équipe elle-même et les éducateurs de rue. Ceux-ci se sont largement

appuyé sur le projet pour opérer un important travail de discussion avec les jeunes de 15-25 ans que l'équipe artistique rencontrait en soirée.

#### **Des ateliers de Rue, en aller-retour entre la structure éducative et la ville.**

Les ateliers comme "la chasse aux ondes", "Remix ton quartier", "Google Map à la Craie" ou encore la préparation du "terrain de décollage des Avatars libérés" ont été menés dans l'espace public, en aller-retour avec des espaces intérieurs ou en pas de porte. Cette volonté de mettre l'ensemble du groupe « à découvert » a suscité beaucoup de curiosité et permis d'accueillir des plus petits (entre 6 et 8 ans) ou plus âgés qui se sont intégrés au groupe, aidant ou conseillant. Les plus grands (+ de 16 ans) observent sans oser participer.

#### **Les sorties "Pirates", la surprise pour créer du lien... et faire germer des idées.**

Spontanées, improvisées ou longuement préparées, les sorties "Pirates" interviennent à la manière de "happening" à la nuit tombée. Tournoi de jeu vidéo, balades en Map-Mobile ou projections de films comme "retour vers le futur" ont été autant d'occasions pour aménager des salons de thé éphémères en plein air. C'est le ciment de tout le projet, il permet l'informel, la rencontre, la circulation d'information, la discussion avec les "grands" qui peuvent enfin s'exprimer car les "petits" sont couchés, la rencontre avec les "travailleurs" absents du quartier en journée. S'ils sont essentiels à l'équipe pour se faire identifier et reconnaître, ils ont surtout vocation à interpeller les passants sur les problématiques et notions travaillées (ex : de l'implantation d'une antenne relais, ou des jeux vidéo d'enfance des tennistes racontés à leurs enfants). Sans en avoir l'air, elles sèment des graines et participent à ce que le quartier s'approprie le projet.

#### **Les sorties "techniques", de la nécessité de tester vers un partage de l'expertise du quartier.**

La nuit aux Brosses a dessiné la porte d'entrée dans le projet pour ceux qui « tiennent les murs ». L'équipe artistique ayant besoin de l'obscurité pour ses tests de vidéoprojection, plusieurs sorties nocturnes ont été organisées. Curieux, de nombreux jeunes (18-25ans) se sont intéressés. La récurrence des venues a créé une habitude et, comprenant peu à peu l'ambition du projet, ceux-ci ont cherché à l'aider : discussion sur l'autonomie des batteries électriques, choix des angles de projection et principes du mapping vidéo... Plus largement ces jeunes ont cherché à transmettre une expertise d'usage de leur « territoire » et ses règles implicites.

#### **Le public du spectacle.**

Sur les 300 personnes rassemblées, environ la moitié sont des habitants des barres qui pour une fois sont descendus de chez eux. Une cinquantaine d'autres préféreront « suivre à la fenêtre ».

De nombreux lyonnais (public de l'AADN) se sont déplacés et découvrent ce quartier. Il en résulte une très grande mixité parmi laquelle on dénote : des jeunes actifs lyonnais, les enfants et ados du quartier, des familles avec une légère surreprésentation de femmes, mères de familles et enfants en bas âge.

C'est à ce sujet que l'on peut aborder la notion de « PUBLICS INDIRECTS »

Les éducateurs soulignent que les actions artistiques (qu'ils nomment aussi « actions supports ») « revêtent une importance particulière », notamment parce qu'elles permettent de « travailler sur les représentations ». Il était aussi valorisant pour les habitants de la résidence de voir que « d'autres personnes sont venues » [le public extérieur] lors du spectacle du 31 octobre. P.S (éducateur de la SLEA) précise que « *chacun a refait l'histoire à sa façon et c'est ça qui est intéressant ! [...] Et y'en a qui disaient : mais c'est beau, parce que le quartier, on l'a jamais vu comme ça. Ouais, bah on peut faire des choses ! C'est comme le 8 décembre ici [ndlr : la Fête des Lumières à Lyon]. [...] Mais les gens étaient contents parce que ils étaient surpris, il y avait jamais eu autant de monde sur cette place, sur le carré. Là les gens sont restés, et ils ont fait tout le tour du quartier, chose que certains n'avaient peut-être jamais fait aussi.* »

C'est un projet qui a marqué les esprits selon Vincent : « *C'est un projet qui existe encore dans la tête, il est porté. L'action a beau être terminée depuis 10 jours, elle existe encore dans la tête. Et c'est ce qui est plus important pour nous.* »

Autre élément de bilan, le concept d'Avatar, alors très étriqué dans l'esprit des participants en début de projet, a été expliqué par des jeunes participants 6 mois après la fin du projet, illustrés par les enjeux d'identité en ligne : signe que certaines prises de consciences sont, elles aussi, restées dans les têtes.

## II. Déroutement de l'expérimentation

### A. Actions mises en œuvre

L'expérimentation vise à établir un protocole pour investir dans un temps donné un quartier urbain et interroger puis représenter un imaginaire du numérique à travers un procédé « *infusion-co-élaboration-diffusion* » déployé en espace public. Ce procédé mobilise les rouages d'une création artistique numérique porté par une équipe pluridisciplinaire. Cette équipe ouvre un chantier « cybergraphique » (cette pseudo-science, inventée dans le cadre du projet, consiste à observer l'empreinte du numérique dans la ville). In fine, elle emmène le public le long d'un itinéraire urbain inattendu, poursuivant un être égaré entre deux mondes, un Avatar, projeté sur les murs de la ville, réinscrivant le travail mené à travers une figure symbolique et un événement fédérateur.

L'AADN a déjà porté divers projets d'infusion-diffusion : des créations participatives qui impliquent le public au cœur du processus de création (exemple des *Hommes Debout* ou du Projet *@home*). L'originalité de la démarche d'Avatar's Riot tient dans :

- la cohérence éditoriale (toutes les actions sont reliées à l'avatar comme figure du monde numérique)
- l'intégration de méthodologies scientifiques dans la construction du projet (observation participante, carnet de recherche).
- le prototypage d'outils et de postures adéquat pour opérer en espace public.
- le format de restitution à travers un temps fort (déambulation et événement de cloture).

#### >> Une équipe pluridisciplinaire :

Pierre Amoudruz – direction artistique, création visuelle  
Jeanne Drouet – anthropologue  
Charlie Moine – scénographe  
David Guerra – compositeur  
Léa Sabot – régie technique  
Gwendoline Jacquemin – chargé de médiation et coordination

Au-delà des titres et rôles sous-tendus, chaque membre de l'équipe a eu une grande polyvalence et dû mobiliser des compétences variées (sociales, créatives, pédagogiques, techniques, technologiques).

Ghazi Frini (artiste vidéaste), Mathilde Penet (artiste plasticienne), Nathanaël Tardif (artiste-codeur), ont également participé en fin de projet en menant des ateliers complémentaires.

Il est à noter que des compétences complémentaires ont été nécessaires pour le développement des outils techniques et d'autres pour la mise en œuvre de l'événement final.

#### >> Une posture artistique et scientifique :

L'équipe s'est appuyée sur une double figure : l'artiste, et le chercheur en cybergraphie afin de se présenter aux publics. « La cybergraphie regroupe un ensemble d'approches, de méthodes et de techniques d'enquête relatives à l'étude du cyberspace et de sa « population » (principalement les internautes). Plus précisément, les approches cybergraphiques visent à décrire et comprendre les porosités entre les « mondes virtuels » et les « mondes réels ». Mobiliser la posture artistique (« nous allons faire un spectacle ensemble ») et la cybergraphie (qui travaille des valeurs positives du numérique dans la ville : écologie, santé, partage open-source) a permis de produire un discours positif et incitatif auprès des habitants, mais aussi de rendre lisible un projet complexe et diffus.

## >> Deux types de résidence :

→ Les résidences de recherche et de création ont lieu au Lab.Lab (studio de création de l'AADN implanté sur le Pôle Pixel à Villeurbanne). Au cours de ces résidences, plusieurs « sorties » sont réalisées (repérages / observation participante / tests sonores ou visuels). La majorité des interventions s'opèrent en espace public, à proximité (dans un rayon d'1,5 km) du Lab.Lab. Dans le cadre du projet, 3 résidences de recherche ont été menées (soit 28 jours).

→ Les résidences participatives ainsi que les ateliers s'appuient sur les structures relais du territoire et s'y déroulent, comme c'est le cas à la MJC Montchat dans le quartier éponyme ainsi qu'à la Maison de Quartier des Brosses (rue Nicolas Grenier). Dans le cadre du projet, 3 résidences de recherche ont été menées (soit 35 jours).

## >> Deux formats d'actions :

→ Une programmation d'atelier : Suite à nos expériences passées, nous avons condensé notre programmation d'atelier sur les vacances d'Automne afin de favoriser l'implication des publics dans le temps. Ainsi nous proposons une programmation de 12 ateliers pour 70 heures d'ateliers. La majorité des contenus visuels, sonores et narratifs de la déambulation ont été construits lors des ateliers participatifs en partageant des savoirs-faire technologiques et des imaginaires du monde numérique.

→ Des sorties en espace public : Dans le cadre de chacune des résidences des *sorties* ont été prévues afin de rencontrer les habitants dans la rue, de tisser et de créer des liens. Ces « sorties » font parties d'une volonté forte du projet, et permettent au-delà du lien aux habitants, d'être présent de façon « continu » afin d'être identifié des habitants du quartier de Bel-Air-Les-Brosses. Nous les avons nommés sorties « Pirates » ou sorties « Techniques ».

## >> Un temps fort :

Le 31 octobre 2015 venait clore notre projet avec une déambulation en espace public, sur la résidence St André. Nous invitons les publics de tout horizon à ce joindre à nous à 18h à l'arrêt de tram Bel-Air-Les-Brosses pour débiter une déambulation en rue de 45 min.

## >> Une analyse a posteriori :

L'anthropologue Jeanne Drouet mène une analyse sur les modes de rencontres éprouvés à travers le projet. Celle-ci sera publiée en ligne et rendue lors de divers colloques.

## B. Déroulé des actions

### >> Conception technique de la Map Mobile – de mars à juin 2014.

Dans le cadre d'un projet professionnel, conception avec 4 étudiants-ingénieurs en Génie Mécanique à l'INSA de Lyon d'un vélo-triporteur en capacité d'embarquer une projection vidéo en mouvement. Développement d'un prototype appelé Map-Mobile. Il sera le support physique et totémique des interventions en rue.

### >> Écriture des postures et repérages – novembre 2014

Écriture et publication de la définition de la cybergraphie. Terrain d'observation des "usages numériques apparents" dans la ville (Quartier Grand Clément). Écriture et mise à l'épreuve en rue des postures de cybergraphes. Développements techniques. Sorties-tests.

### >> Résidence participative / Montchat – du 5 au 13 février

Menée au Lab.Lab puis à la MJC de Montchat, elle comprend : une phase de développement technique avec un atelier de bidouille électronique en « open atelier » (libre participation, sur 5 jours) et un atelier jeunes (ouvert sur inscription à la MJC – 3 jours). Cette résidence a donné lieu, le dernier soir, à une première restitution publique, mettant en jeu les participants de l'atelier comme cybergraphes. Ceci a permis de partager des apprentissages technologiques par le faire (bricoler), cognitifs (s'exprimer sur le sujet, mettre en lumière des enjeux), que de les impliquer dans la conception artistique et les mettre en jeu lors de la restitution.

Si globalement il s'agit d'emmener les 12 jeunes ensemble dans des rôles actifs et mis en scène, ils seront séparés en 3 groupes sur des ateliers complémentaires :

- Un atelier électronique connectée afin de réaliser un Drone Terrestre *Jojo8* : un des outils du Cybergraphe (cf. ci-dessous : détail des outils de cybergraphie).
- Un atelier pour rendre palpable l'impalpable et réaliser l'analyseur de spectre permettant de sonoriser les ondes électromagnétiques et réaliser ainsi une chasse aux ondes dans la ville.
- Un atelier de marquage urbain pour faire le lien entre la carte et le territoire, y repérer les marques physiques du numérique (câbles, antennes, etc) et scénographier l'espace d'intervention pour la restitution.

Cette première résidence participative permet à l'équipe de faire un bilan et réorienter les actions pour la suite. La question centrale est celle du public cible : comment articuler un travail partenarial avec une structure de proximité sans tomber dans le piège de travailler exclusivement avec le public captif (et a priori déjà curieux voir formé) de la structure. A partir de là, la priorité est mise sur les moyens pour aller-vers et opérer depuis l'espace public vers la structure (et non l'inverse).

L'énergie mobilisée pour ce temps fait prendre conscience de la nécessité de concentrer l'action sur un seul territoire pour ne pas risquer un éparpillement.

### >> Résidence de création / Lab.Lab - du 13 au 17 avril

10 jours avant le démarrage, le partenaire Centre Social des Buers, chez qui l'équipe devait travailler, informe de l'annulation pour cause de travaux en retard dans ses locaux. Ce rebondissement inattendu permet de se concentrer sur la réorientation du projet. La résidence permet de réinventer le protocole d'intervention (qui va être mis en pratique par la suite, cf Annexe "AADN\_AVATAR\_RIOT\_DEROULE.jpg") tout en pensant à sa répliquabilité. Elle se focalise sur des repérages technique et sociologiques avec des habitants ou s'appuyant sur des sorties "Pirates" sur les quartiers des Buers, Brosses, Grand-Clément. Ces travaux vont présider au choix du terrain final. Un second anthropologue, Jésus Miranda vient en renfort sur les enjeux d'observation. Un nouveau retroplanning est posé, qui tente de mettre en adéquation les différentes composantes du projet à savoir : création artistique / documentation et recherche scientifique / déroulés pédagogiques (ateliers) / développement techniques-technologiques / médiation – lien aux partenaires et au territoire. Voir Annexe "AADN\_AVATAR\_RIOT\_RETROPLANNING.jpg"

## **>> Résidence de création / Lab.Lab – du 16 au 22 juillet**

Cette résidence fixe le choix du territoire d'intervention : Bel Air – Les Brosses. Elle permet de nouer ou renforcer les partenariats à tous les niveaux (commerçants, associations d'habitants, conseil de quartier, copropriété, structures de proximité, éducateurs, etc). Plusieurs sorties « pirates » et « techniques » sont réalisées afin d'aller à la rencontre des habitants et annoncer l'implantation du projet à la rentrée. C'est aussi la finalisation des dispositifs techniques et en fonction de tous les enjeux sociaux et techniques décelés : le choix d'un itinéraire pour la déambulation finale.

## **>>> Une programmation d'ateliers / MQB du 12 septembre au 30 octobre.**

Sur cette période, la programmation est montée en charge peu à peu, d'abord un rendez-vous hebdomadaire, puis 2 puis 4 jusqu'à une saturation totale de propositions de 9h à 23h sur les dernières semaines. Ces ateliers s'ancre à la MQB mais irriguent le quartier avec pour mot d'ordre : dans ce périmètre de ville, tout le monde doit entendre parler du projet et pouvoir y contribuer à sa manière !

L'objectif des ateliers est multiple :

- permettre aux participants de créer des contenus qui s'intègrent à l'œuvre finale.
- transmettre des pratiques, des savoirs et des savoirs-faire.
- créer de la curiosité, de la rencontre et de la discussion.

### **Du point de vue des apprentissages techniques :**

Les jeunes ont été accompagnés sur des logiciels de graphisme et de traitement d'image, de montage et d'arrangement sonore et vidéo, de captation et modélisation 3D, visié et réalisé des impressions dans un Fab\_Lab, pratiqués le mapping vidéo, la programmation visuelle. Ils ont manipulé des caméras infrarouge et programmés ou détournés de petits systèmes électroniques, créés des micro à partir de vieux transformateurs de tensions... La configuration des ateliers (de 4 à 16h avec des groupes de 6 à 10 personnes) favorise un accompagnement très resserré et une conscience de "faire-ensemble". L'enjeu de création amène aussi une dynamique (le challenge de produire quelque chose) et un esprit de bidouillage proche du DiY (ou DiWO il faut être plusieurs pour définir l'objectif du rendu, faire les bons choix, lister les besoins techniques, se répartir les tâches, tester, réessayer jusqu'à trouver la solution, la réaliser, se congratuler).

### **Du point de vue des ouvertures cognitives :**

Les participants ont été amenés à exprimer des idées à travers un générateur de Haïkus, à décrypter comment fonctionne le réseau internet, à démystifier ce qu'est le wi-fi, à s'appuyer sur internet pour nourrir la discussion ou apporter des éléments de langages dans le débat, à utiliser un moteur de recherche comme Google (et découvrir ses alternatives), ou encore Google Map pour identifier et se représenter son territoire.

Les équipes ont aussi travaillé sur leurs représentations de ce monde virtuel que nous nommons "Internet" : en abordant des notions propres à notre projet comme celle de l'avatar avec la notion d'identité en ligne/identité réelle (facebook, site de rencontre (beaucoup évoqué par les jeunes), mais aussi via les jeux vidéos), la notion de territoire/espace (espace réel/espace virtuel), la matérialité (et la dématérialisation)...

Chaque cas pratique a toujours été l'occasion de créer de la discussion sur ces enjeux.

V.M, responsable à la MQB souligne que "les réflexions de chacun ont amené des débats intéressants sur l'usage d'internet, le piratage, l'accès libre ou non aux informations... Grâce à la bonne dynamique des ateliers, il y avait une richesse des échanges, y compris entre parents et enfants".

## **>>> Résidence de création / Lab.Lab 28 septembre au 03 octobre**

C'est l'occasion de relancer tous les partenariats après la coupure estival. Mais aussi de :

### **Finaliser les instruments du cybergraphe**

Afin de pouvoir faire des interventions en rue et avoir les outils nécessaires pour mener les ateliers : finalisation technique du triporteur et validation de l'autonomie électrique de celui-ci. Réalisation – finalisation des cinq Son-bag. A noter aussi que dans ce cadre technique des sorties de jour (sur le marché) et de nuit ont lieu afin de tester les dispositifs et la technique mise en place.



### **La création artistique donne la colonne vertébrale du projet pédagogique.**

Les artistes ont travaillé sur le contenu visuel avec une captation d'un danseur représentant le corps de l'Avatar. Par ailleurs, en aller-retour avec les artistes-intervenants sur les ateliers, la trame narrative est écrite afin de poser un "squelette" commun sur lequel chacun des ateliers peut dorénavant se raccrocher. Ce canevas précise le cahier des charges de chacun des ateliers et garantira la cohérence finale de tous les "médias" intégrés.

### **La fiction (entre réel et virtuel) s'ancre scientifiquement.**

Afin "d'asseoir" la fiction, Jeanne Drouet compile son travail de documentation et réalise un article sur la cybergraphie inscrit sur Wikipédia. Elle se met également en lien avec divers membres de la communauté scientifique comme Thierry Joliveau, chercheur en Géographie, afin d'étayer la valeur scientifique du concept.

### **>>> Résidences participatives / Quartier Bel Air Les Brosses – 15 au 31 octobre**

Dernière ligne droite avant la restitution du 31 octobre, ce temps de résidence était une période cruciale pour le projet avec une équipe artistique en permanence sur le terrain, de jour (avec une programmation d'ateliers dense) comme de nuit (avec des sorties « Pirates », des projections ou des tests techniques).

### **>>> Un temps fort / Quartier Bel Air les Brosses – Le 31 Octobre 2015**

Le temps fort du projet a lieu le 31 octobre avec une restitution au cœur du quartier. Le lieu de rendez vous était fixé à 18h avec le début de la déambulation à l'arrêt de tram Bel-Air-les-Brosse (porte d'entrée du quartier et point de ralliement pour les publics extérieurs). La déambulation a ensuite sillonné le quartier pendant 45 min. Elle se concluait par un geste collectif symbolique : un lâcher de ballons invitant chacun des membres du public à « libérer ses avatars ». Enfin, en clôture, un temps convivial a permis de se retrouver et échanger autour de boissons et douceurs.

Temps fort pour le projet artistique et enchanteur pour le public, cet événement l'est aussi pour l'expérimentation puisqu'il valide, en quelque-sort, l'expérience. Pour tous les habitants, il agit comme un sorte de révélateur, une explication posée face à l'ensemble des actions préparatoires dont ils n'avaient pas la vision globale. Il crée du commun, un sentiment fort d'habiter ensemble et la reconnaissance d'avoir posé sa pierre à l'édifice. C'est le moment du remerciement mais aussi un temps des retours informels à chaud qui nous donnent confiance dans ce bilan et envie de recommencer ici ou là.

## C. Partenariats

### 1. Partenaires opérationnels

#### **/// Modalités de travail partenarial mises en place et les outils communs créés.**

Cf. tableau ci-dessous. La totalité des outils créés ont été financés et développés par l'équipe.

#### **/// Difficultés éventuellement rencontrées et les solutions éventuellement apportées.**

Comme dit plus haut, le retrait de financements municipaux et planning de travaux dans les structures de proximité à Mermoz ont contraint le projet à changer de territoire et renouer tous ses partenariats en partant de zéro. Cela a créé une forte insécurité (pas de partenaires de proximité de confiance sur la totalité du projet) et poussé l'équipe vers des méthodes autonomes et plus d'interventions en rue. La quête de partenaires structurants a créé de l'indécision dans les choix d'implantation et l'effort construction ont consommé une énergie considérable.

#### **/// Préciser si ces nouveaux partenaires avaient ou non été associés au montage du projet en amont et de quelle manière le partenariat s'est mis en place et concrétisé.**

Le partenariat avec la MQB s'est décidé au printemps 2015 en raison d'une synergie entre les besoins du projet et les envies de la structure. A partir de ce partenariat pivot, l'ensemble des acteurs du Quartier des Brosses a été sollicité de manière volontaire par l'équipe, dans des phases pré-opérationnelle. La co-élaboration la plus forte s'est donc faite avec la MQB.

#### **/// Expliquer si la dynamique partenariale mise en place dans le cadre expérimental continuera à l'issue de la période expérimentale. Si non, pour quelles raisons ? Si oui, sur quelles actions ?**

Pour les acteurs sociaux et culturels : oui, notamment avec la MJC Montchat et la MQB. En 2016, l'AADN organise avec cette dernière un parcours de spectateurs et des ateliers autour d'un projet d'artiste en résidence (écriture d'un jeu vidéo artistique) accueilli au Planétarium de Vaulx-en-Velin, commune proche. La MJC quand à elle rejoint le Comité de Pilotage du Labo des Usages (un comité pluridisciplinaire mêlant acteurs éducatifs, sciences humaines et artistiques)

Pour les micro-acteurs du quartier : non, car leur implication était avant tout liée à la proximité spatiale et moins aux enjeux artistiques, éducatifs ou technologiques du projet.

<b>Nom de la structure partenaire</b>	<b>Type de structure partenaire</b>	<b>Rôle dans l'expérimentation</b>	<b>Modalités partenariales</b>
Maison de Quartier des Brosses	Maison de quartier	Lieu d'expérimentation. Co-construction de la programmation d'ateliers. Mobilisation des publics Relais du projet sur le territoire (Ambassadeur). Implication de l'équipe d'animation.	Convention d'objectifs et de moyens. Co-construction dans la dure et bilans partagés.
L'angle 9	Maison des services publics	Relais d'infos. Accueille un atelier. Facilite l'implantation sur le territoire connaissance du quartier : acteurs + habitants	Accord moral.
SLEA	Service de prévention spécialisé	Facilite l'implantation sur le quartier mobiliser les jeunes et familles du quartier sur les actions en rue.	Accord moral. Engagement réciproque dans le croisement de données analytiques.
Saveurs d'ici et d'Ailleurs	Salon de thé	Assure le catering (thé, vaisselles et pâtisseries) sur les sorties nocturnes et le final.	Apport en nature.
La centrale immobilière	Bailleur Social	Relais en communication. Mise à disposition de locaux techniques sécurisés. Facilite l'accès aux espaces privés (clefs)	Apport en nature.
Copropriété	//	Relais en communication. Mise à disposition de locaux techniques sécurisés. Facilite l'accès aux espaces privés (clefs)	Apport en nature.
CQ Cyprian-les-Brosses	Conseil de quartier	Relais communication. Relais politique.	Accord moral.
Direction de la Jeunesse (Villeurbanne)	Service de Collectivités	Ressources : connaissance des acteurs et relais de la ville. Mise en liens avec les structures	Apport en ingénierie
La MJC Montchat	Maison de la Jeunesse et de la culturel	Accueil en résidence. Mobilisation et inscription des participants. Prise en charge des frais de bouche. Implication de l'équipe d'animation. Organisation d'une conférence de sensibilisation en amont.	Convention d'objectifs et de moyens.
Lab.Lab	Studio de création	Espace de travail, de fabrication et de conseil technologique.	Apport en ingénierie et en nature.
INSA Lyon	École d'Ingénieur	Accompagnement d'un groupe d'étudiants en projet Professionnel.	Convention de partenariat et contrat d'objectif.
Cie les 3 Points de Suspension	Cie de Spectacle de Rue	Mise à disposition de matériel spécifique sur les tests techniques.	Contrat de mise à disposition.
FOL _ Fab-Lab de Bron	Fab_lab	Organisation d'un atelier, mobilisation du public, conception technique, mise à disposition d'outils.	Prestation. Apport en nature.
MJC Mermoz	MJC	Ne peut s'engager dans le partenariat en raison de travaux dans ses locaux	x
CS des Buers	Centre Social	Annule une résidence suite à décalage de travaux dans ses locaux ! (pas très virtuel tout ça)	x
Le Rize – Centre d'Histoire et de la Mémoire Ouvrière	Équipement culturel	Changement puis carence de Direction, le Rize ne peut s'impliquer dans le projet sans validation hiérarchique.	x
Pôle Pixel	Pôle Industries Créatives	Relais de communication, mise en réseau avec des professions spécialisées. Collaboration avec un steady-cameur sur la conception de la ma-mobile.	Apport en nature et en ingénierie.

## 2. Partenaires financiers

Le projet a été soutenu par :

Le Fonds d'Expérimentation Jeunesse : 21 000€

La Fondation de France : 8 858 €

DRAC Rhône Alpes – Action Culturelle : 7 000€

Région Rhône Alpes – Fond Scan : 6 000€

Ville de Villeurbanne – Direction de la Culture : 2 000€

Le soutien du FEJ pour ce projet n'a pas été un levier pour mobiliser d'autres partenaires financier.

Au contraire, la Ville de Villeurbanne s'est engagée à minima sachant que le projet était « assuré ».

Cette action ne sera pas reconduite à l'identique mais une adaptation du projet est en cours de production, pour développer la partie création participative In Situ et rendre ainsi répliquable l'expérience, la Région Auvergne Rhône Alpes sera sollicitée sur cette 2<sup>ème</sup> phase.

<b>Financements</b>	<b>Part de ces financements dans le budget total de l'expérimentation (hors évaluation) en %</b>
Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse	32,7%
Cofinancements extérieurs à la structure	37,1%
Autofinancement	30,2%

## **D. Pilotage de l'expérimentation**

Du fait du changement de territoire (abandon du site initial de Mermoz face à l'incapacité physique des partenaires historiques de s'impliquer), le projet a démarré sans possibilité de mobiliser des partenaires dans un organe de pilotage. Les modalités de Pilotage sont donc intervenues à 3 niveaux :

1 – Des temps de Pilotage de Projet entre référents de l'équipe artistique, référente scientifique, coordinatrice du projet et référente de l'AADN sur toute la durée du projet, soit 12 rendez-vous articulés en amont et après chaque résidence afin de faire le bilan et garantir une mise en place par itérations successives.

2 – Une instance de pilotage opérationnelle s'est mise en place entre AADN et la MQB (de juillet à décembre) et s'est réunie 5 fois, 3 fois en amont sur des enjeux et la co-construction du programme pédagogique (donc de manière plus opérationnelles que sur les conditions globales de l'expérimentation), puis sur 2 temps de bilans (le premier à 2, l'autre élargi à tous les partenaires). Enfin, un rendez vous de bilan est prévu au cours de la semaine du 11 avril afin de réunir l'ensemble des acteurs du projet ainsi que la DRJSCS et La Critic.

3 – Plus largement, dès Juin 2015, l'AADN met en place un Comité de Pilotage pour superviser le Labo des Usages. Ce comité convie artistes, scientifiques et éducateurs. S'il n'est pas dédié au projet Avatar's Riot lui-même, il vient répondre aux problématiques traversées par le projet et garantir notamment une plus grande légitimité aux travaux scientifiques produits sur les projets du Labo.

Les temps de pilotage se sont donc fait essentiellement entre l'AADN, l'équipe artistique et la Maison de quartier. Cela ne répond pas à l'ambition d'un pilotage pluri-partenarial. A défaut, il est à noter que ce « pilotage resserré » a permis au projet la plus grande agilité et lui a donné une rapidité de prise de décision pour réagir efficacement ou rebondir face à des imprévus pouvant mettre en péril toute l'expérimentation.

## E. Difficultés rencontrées

### 1. Processus itératif : essai – erreur...

Ce processus est extrêmement riche et in fine très qualitatif, puisqu'il permet d'apporter une réponse adaptée et réadaptée étape après étape aux problématiques ciblées. Cependant, c'est un process lourd à porter car difficile à anticiper en terme de gestion de projet (planning des partenaires) et de gestion financière. De plus, il rend la communication difficile, d'une part, l'expérimentation est par nature peu lisible (car elle ne peut pas dire son résultat), et les supports de communication traditionnels n'ont pas la réactivité nécessaire pour s'ajuster.

### 2. ... et réorientation du protocole d'intervention.

Lors de la résidence participative à Montchat, nous avons testé notre protocole d'intervention phasé qui s'est révélé ne tenir qu'à l'énergie déployée par l'équipe (le moindre imprévu aurait été fatal). Cette résidence, riche d'enseignements, nous a permis, suffisamment tôt dans le calendrier de l'expérimentation de réaliser différents ajustements :

- Le format de résidence mêlant conception et atelier ne permet pas d'avancer efficacement sur chacun des objectifs. Le face-à-face en atelier, même en groupe restreint, nécessite d'avoir prévu et borné de manière très précise l'expérience. Nous choisissons donc de dissocier les résidences de recherche et les résidences participatives.
- Afin de rendre abordable à tous les publics l'ensemble des problématiques inhérentes au projet, les membres de l'équipe ont construit une fiction en se donnant un rôle. Ainsi, artistes et chercheurs s'affichent et s'afficheront comme des « cybergraphes » prétendument missionnés par l'énigmatique « Ministère des Internets ». Cette « étiquette » sera revendiquée à diverses étapes du projet, sur les scènes artistique comme scientifique, en ligne ou *in vivo*. Cette posture est efficace auprès de nos participant(e)s-complice(s) qui adhèrent en complément à notre réalité/fiction mais difficile à construire avec les partenaires.

### 3. Définition du territoire d'intervention

Hormis Mermoz, notre seconde étape devait avoir lieu au centre Social des Buers, pendant les vacances d'avril. Une semaine avant la résidence, celui-ci se retire du projet pour cette étape invoquant une mauvaise gestion des travaux et des salles disponibles. Nous opterons aussi pour un unique territoire d'intervention, pour les raisons déjà citées avoir plus d'assise au sein même du territoire, tisser un réseau d'acteur à l'échelle du territoire, avoir une meilleure implication des acteurs du territoire.

- Travailler sur un territoire restreint afin de s'y implanter et de pouvoir tisser des liens forts avec les acteurs du territoire, les impliquer et acquérir une légitimité à occuper l'espace public. Ce que nous ne pouvons faire qu'à moindre mesure en changeant de territoire sur chaque résidence optant pour le 1 semaine = 1 territoire (initialement prévu dans le projet).

### 4. Mobilisation des publics des ateliers

Si initialement il était prévu que notre projet se fasse lors des vacances d'Automne au sein de la Maison des Quartiers des Brosses pour les ados de 12-18 ans dans le cadre de ses activités (décision prise lors des vacances de juillet), un changement de direction en septembre a fait que la programmation des ateliers dans le cadre d'AVATAR'S RIOT a été intégrée parmi une activité plus large (cinéma, sport, etc). Ainsi, malgré une énergie et une mobilisation forte de la part de V.M, nous avons eu des difficultés à mobiliser les publics sur notre programmation. Les participants ont du mal à se saisir des pratiques que nous allons aborder et les titres de nos

ateliers ne sont peut-être pas assez didactique. Par ailleurs V.M souligne que les activités “intéressantes” (comme la sortie au cinéma) démobilisent les jeunes sur le projet AVATAR’S RIOT. Face à l’échec des modes de mobilisation habituels (et des supports de communications liés), c’est finalement le bouche-à-oreille permis par l’effet “quartier” qui permettra de remplir les ateliers.

## **5. Synchronisation des méthodologies.**

Enfin, l’une des problématiques forte du projet a été la difficulté à mettre en adéquation la recherche scientifique et la démarche artistique. On constate plusieurs freins à lever :

→ des objectifs qui ont parfois du mal à se rencontrer

→ des phasages et des calendriers qui diffèrent (le temps de la recherche se situe en grande partie après la fin du projet artistique)

→ des méthodologies qui ne se superposent pas facilement.

Au-delà de ces difficultés, la collaboration a nourri réciproquement artistes et chercheurs. Voici les premières productions initiées par cette rencontre :

- la création d’un wiki sur la cybergraphie (<https://fr.wikipedia.org/wiki/Cybergraphie>)
- un billet d’un géographe de l’IMU (institut des mondes urbaines) Thierry Joliveau sur son blog (<https://mondegeonumerique.wordpress.com/2015/10/19/du-cyberespace-a-la-cybergraphie/>)

### III. Enseignements généraux de l'expérimentation

#### A. Modélisation du dispositif expérimenté

##### >>> Récapitulatif du déroulé opérationnel :

- **Recherche d'un partenaire socio-éducatif pour débiter le projet (J - 6 mois)**

Un partenaire de territoire socio-éducatif : La Maison de Quartier avec qui mener les ateliers

- **Repérage du territoire d'implantation (J - 4 mois)**

Repérage sur GoogleMap

Repérage technique et artistique sur le territoire (avec une attention particulière aux espaces de projections + les passages possibles du vélo triporteur)

Recherche de structure relais

Définition d'une stratégie de mobilisation/communication dans une logique de bouche à oreille.

- Définition du périmètre d'intervention (Le quartier St André) et du parcours
- Définition des ateliers de pratiques numériques
- Ecriture de la narration

- **Une posture artistique comme outil de médiation (J - 9 mois)**

La création d'une fiction entre réalité et fiction, entre réel et virtuel : Naissance du Cybergraphe

- création du Cybergraphe et de la cybergraphie avec

Une légitimation à s'implanter sur le quartier comme territoire d'étude et de recherche sur les ondes et wifi présent sur le quartier

Des outils techniques (J - 9mois ; J - 2semaines)

La lettre du ministère des internets (J - 9 mois)

Création d'une charte graphique avec un élément fort : une pastille jaune et des pictogrammes

Invention des ZAP (zone d'apparition possible (d'un avatar))

Un flyer de présentation et d'invitation à la journée porte ouverte de la zone de fouille (temps de restitution d'Avatar's riot)

- une documentation sur la cybergraphie (l'identité en ligne, double, la figure de l'avatar)

Une bibliographie

Une filmographie

La création d'un wiki sur la cybergraphie (<https://fr.wikipedia.org/wiki/Cybergraphie>)

Un billet d'un géographe de l'IMU (institut des mondes urbains) Thierry Joliveau sur son blog

(<https://mondegeonumerique.wordpress.com/2015/10/19/du-cyberespace-a-la-cybergraphie/>)

- **Des partenaires de territoire engagés sur le projet avec trois acteurs clefs :**

La MQB

Les éducateurs de rue

La copropriété

- **Annnonce de l'arrivée du projet sur le quartier (J - 4mois)**

Actions en rue (déambulation technique + actions pirates)

Rencontre de structure relais, d'acteurs du quartier.

- **Temps de création (artistique et technique) (J - 4 mois) (J - 2 mois) (J - 1 mois)**

Création de la narration (l'histoire de notre avatar)

- un avatar parcourant la ville coincé entre deux mondes qui cherche à entrer en interaction avec le public qui l'entoure
- un sujet qui traite de la problématique entre réalité et fiction en créant le doute : les avatars existent-ils vraiment ?



- ingénierie technique sur les outils de déambulation et notamment sur la portabilité et l'autonomie électrique des outils

NB : La création s'est faite par étape sur deux années le projet ayant débuté en 2013 mais le mois de juillet marque un temps fort de création puisque le territoire d'action permet aux artistes de tisser un dialogue entre l'avatar et sa surface de projection.

- **Création des outils de communication (J - 2 mois)**

Création d'une charte graphique : une pastille jaune + pictos

Impression de stickers et de badges

Marquage urbain sauvage (collage de pastille jaune géante, marquage au sol avec une bombe de peinture, collage des stickers)

Réalisation d'un wikipédia sur le cybergraphe

Réalisation d'une affiche (j - 1 semaine) pour les habitants du quartier (mémo)

Article dans le Petit Bulletin

Annonce sur Facebook des actions, et de l'encours du projet (sur deux ans) + annonce de la journée de restitution.

- **Mobilisation des publics (J - 2 mois)**

Un travail de concert avec les acteurs du quartier sur la mobilisation des publics

- La MQB avec Virginie Mattafari qui a consacré beaucoup de son temps à relayer largement l'information sur le quartier et mobiliser les jeunes de la MQB à participer aux ateliers
- Les éducateurs Vincent et Philippe
- La copropriété

Une programmation dense sur un temps cours (2 semaines et demie avant la restitution)

- Des ateliers à la MQB
  - une présentation des ateliers sur la journée d'inscription
  - une intégration des ateliers aux activités de la MQB
  - un planning d'atelier
  - une vidéo de présentation des ateliers
  - une programmation d'atelier en rue et en intérieur

Souplesse dans le suivi des ateliers pour les publics

- Des actions pirates de nuit (projet de films + soirée jeux vidéos)
  - un dispositif de projet en espace public
  - 5 tables bases – 15 chaises
  - du thé + jus de fruit.
- Des sorties techniques
  - sortie du triporteur pour faire des tests techniques et discuter du projet
  - test des son bag
  - test de projection

- **Restitution**

Une équipe de 10 bénévoles (1 régisseur général + 2 techniciens + 4 porteurs de Son Bag + 1 topeuse + 3 projectionnistes + 1 conducteur pour le triporteur + 3 médiateurs + 1 agent d'accueil + un conducteur ninja pour Jojo8)

2 journées de répétition

3 complices

1 temps fort de spectacle en rue

1 déambulation de 45 min

1 pot de clôture

## >>> Les éléments modélisables

2 éléments peuvent être modélisés, et un troisième permet de compiler les 2 premiers :

- 1 / Une création artistique qui infuse le territoire avant de se diffuser
- 2 / Une gamme d'ateliers clefs-en-mains
- 3 / Une expérience de création participative territorialisée

### **La création artistique.**

Ce qui sort de cette expérimentation, c'est un spectacle en déambulation... C'est un spectacle qui s'immisce dans un quartier avant d'y jouer. C'est un protocole pour créer une de ces zones de gaîté temporaire qui jonglent entre les arts, les technologies ainsi qu'une bonne dose de citoyenneté pour faire surgir du quotidien une expérience commune hors du commun.

Alors qu'elle révèle et critique la présence du monde numérique dans l'espace de la ville, ce projet nous emmène dans une fiction à rebondissements, à la poursuite d'un conte moderne qui se dévoile sur les murs de la cité, avec malice et poésie. Cette balade urbaine tient de la quête introspective questionnant les relations que nous entretenons avec nos identités en ligne. C'est aussi une ode à la rencontre reposant le plaisir de nous retrouver et d'habiter ensemble, plus que jamais, nos espaces publics.

### **Les objectifs :**

- activer les imaginaires du numérique.
- impliquer des habitants dans un spectacle dédié et valorisant
- susciter du débat public sur la présence du numérique dans la ville

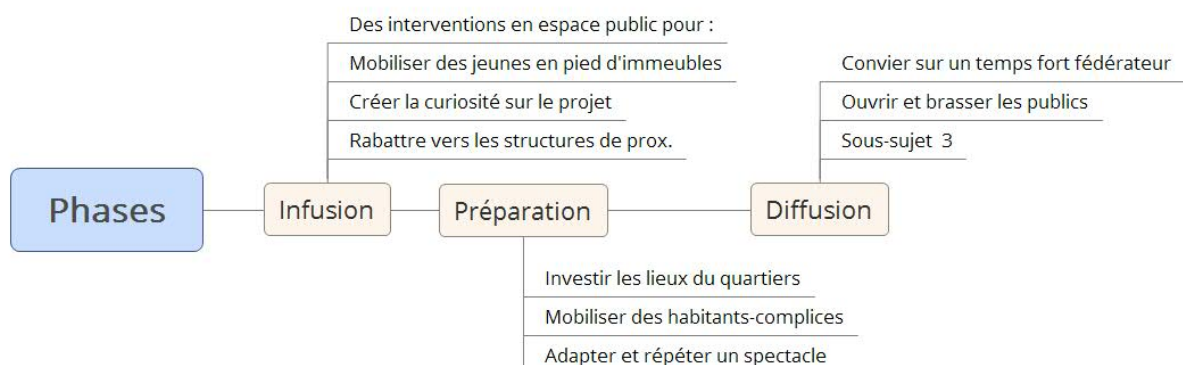
### **La forme :**

- un repérage en amont pour sentir la ville et évaluer les contraintes
- 8 jours de résidence participative pour impliquer des habitants complices
- un spectacle en déambulation de 60min pour 500 personnes, à la nuit tombée
- un temps de rencontre et d'échange convivial

### **Les moyens :**

- un quartier de ville qui ne soit pas pavillonnaire
- nourrir, loger et blanchir l'équipe artistique du projet
- des outils mobiles pour intervenir en espace public (mobilité + wi-fi + autonomie électrique)
- identifier des personnes ressources « guides » sur le quartier
- un chargé de mission dédié à plein temps à la médiation sur le territoire
- impliquer une structure relais ayant envie de s'emparer de l'espace public et/ou une équipe d'éducateurs de rue prête à se mobiliser
- rendre accessible et sécuriser des espaces en « pas de porte » (pour des actions ou du stockage technique)

### **Le phasage :**



### ***Une gamme d'ateliers clefs-en-mains.***

Le projet a permis de mettre sur pied de nombreux ateliers clefs en main et de les éprouver. Si ceux-ci ont été pensé en rapport direct avec la fiction et au service d'une cohérence globale du projet, nombre d'entre eux peuvent être exploités en « stand-alone » afin de compléter ou construire une offre d'ateliers de pratiques numériques. Parmi d'autres, on peut citer « Remix ton Quartier, Moi et mon Avatar, les missions Radio, Partage de références cinécultes, MashUp vidéo, Mapping Vidéo, Chasse aux Ondes, Google ton Quartier, Robot en kit... ». L'AADN se tient à disposition pour donner toutes les précisions sur le déroulé de tel ou tel mais n'a pas les moyens d'assurer une documentation suffisante.

#### **Les objectifs :**

- initier aux pratiques numériques créatives
- susciter la discussion sur le thème identité et internet
- apprendre par le faire : s'approprier des outils et des méthodes en agissant
- faire-ensemble

#### **La forme :**

- des ateliers de 8 à 20h en stage ou en format hebdomadaire
- pour des groupes de 6 à 12 personnes
- enfants et jeunes de 10 à 16 ans bienvenus

#### **Les moyens :**

- les besoins techniques sont très divers pour chaque atelier mais ne nécessitent pas d'investissements lourds la récupération et le détournement sont des leviers récurrents.
- un animateur et un artiste-intervenant sont le meilleur duo pour susciter l'envie et valoriser les apprentissages et le lien aux jeunes dans la durée.
- un espace où l'on peut fermer des volets (mise au noir) et se connecter à internet.

#### **Le phasage est ici assez traditionnel (communications / mobilisations / inscriptions)**

### ***Une expérience de création participative territorialisée.***

Cette modélisation propose d'exploiter la phase essentielle du projet expérimenté. Elle mixe les 2 modélisations vue précédemment.

#### **Les objectifs :**

- déployer un projet à l'échelle du territoire et impliquer un public large
- susciter la réappropriation de l'espace public
- susciter une prise de conscience sur le thème identité et internet
- restituer le travail à travers une forme spectaculaire, fédératrice et conviviale
- établir une analyse des représentations du numérique auprès de la population ciblée

#### **La forme :**

- 3 jours de repérage en amont pour sentir la ville et évaluer les contraintes
- 20 jours de résidence participative pour impliquer des habitants complices
- un spectacle en déambulation de 60 min pour 500 personnes, à la nuit tombée
- un temps de rencontre et d'échange convivial
- 4 à 5 ateliers de 8 à 20h en stage ou en format hebdomadaire
- pour des groupes de 6 à 12 personnes / enfants et jeunes de 10 à 16 ans bienvenus
- cette forme est éphémère, aussi il faut prévoir des temps d'accompagnement pour penser la suite (les retombées). Ceci peut passer par des transferts de compétences (formation) auprès des acteurs locaux.

**Les moyens :**

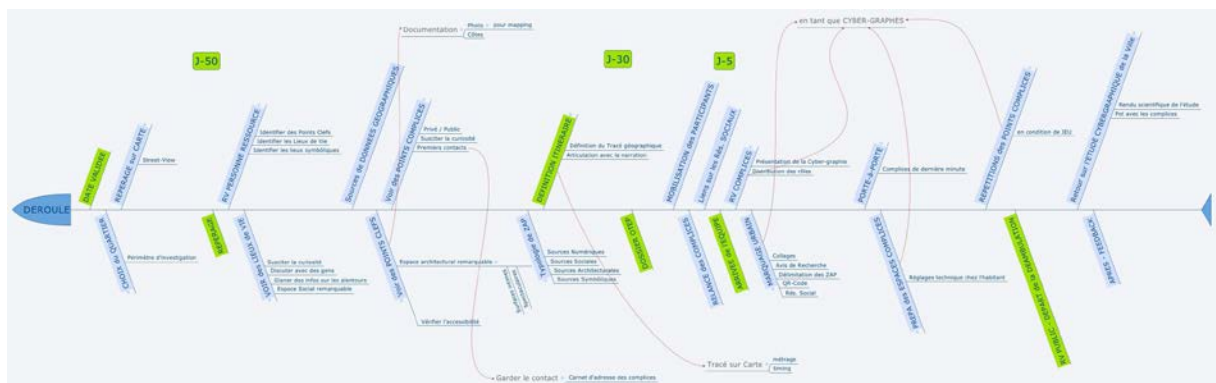
Ils compilent l'ensemble des moyens énoncés dans les points 1 et 2.

Il est indispensable que le projet soit porté par une structure de proximité dynamique et ancrée, c'est à dire qui identifie les relais et réseaux locaux et dont l'équipe est repérée dans le quartier. Cela demande une implication de toute la structure, mais aussi un rôle de coordination par rapport aux autres acteurs du territoire afin de favoriser l'impact du temps de présence artistique.

**Le phasage :**

Ce phasage reprend le déroulé du projet artistique et le densifie en 3 endroits :

- 1 – En amont de la phase de repérage, la clarification des objectifs, le choix du territoire et l'implication des partenaires peuvent nécessiter une première venue de l'équipe artistique.
- 2 – Des allers-retours entre l'équipe projet et la structure pilote qui coordonnent les acteurs du territoire pour définir le programme d'action, les outils/opportunités de communication et le calendrier (celui-ci doit être très dense pour créer le buzz)
- 3 – En lieu et place de J-5, l'équipe artistique est invitée 3 semaines en amont de la déambulation sur le territoire. Elle met en œuvre, épaulée par la ou les structures relais, un programme qui compile des ateliers « sur inscription » (on retrouve l'option O2) et des interventions en espace public en soirée ou en journée.



## **B. Enseignements et conditions de transférabilité du dispositif**

### **1. Les publics visés**

- Le grand public : badauds et passants rencontrés dans la rue (de tous âges, de tous sexes et de toutes confessions). À savoir que le quartier d'intervention principal du projet et sa restitution se sont déroulés sur un quartier classé Zone Urbaine Sensible par le CUCS.
- Les participants des ateliers qui sont pour la plupart des jeunes de 11 et 17 ans. Ceux-ci sont majoritairement issus des quartiers classés Zone Urbaine Sensible par le CUCS.
- La restitution mixe un public plus large constitué des habitants du quartier et de la ville plus largement.

La force du projet réside dans sa capacité à mobiliser des participants au cœur de l'espace public et à les mettre en lien avec des structures de proximité. Cela nécessite une présence en espace public, aussi la capacité du dispositif à mobiliser tient plus aux conditions météorologiques qu'au contexte urbain. Pour travailler dehors, il faut du beau temps. Pour vidéoprojecter, il faut qu'il fasse nuit. Les périodes idéales sont donc le printemps et l'automne, lorsque les journées ne sont pas trop longues et le froid négligeable.

Les vacances scolaires favorisent la disponibilité et le suivi, donc l'implication des jeunes. Hors période de vacances, il aurait été indispensable de mener les actions en lien étroit avec le Collège du Quartier, afin de créer un lien entre l'intérieur et l'extérieur.

### **2. Actions menées dans le cadre du dispositif.**

#### **Anticiper le choix du territoire et la construction du partenariat clef.**

La plus grande amélioration à apporter est celle d'une relation anticipée avec les partenaires afin de pouvoir co-construire l'action et travailler certains publics captifs (ex : éducation nationale). Afin de construire le projet dans le temps (et non dans l'urgence). Les éléments suivant découlent de cette anticipation :

- L'étude anthropologique du territoire, même accélérée, doit se faire préalablement aux repérages technique car elle permet de donner les lieux symboliques et de socialisation du quartier avant même d'imaginer un itinéraire de déambulation. Cette analyse sensible du réel infléchira tout le programme d'action (par exemple, sur un quartier où l'implantation d'antenne relais fait fortement débat, on n'interviendra pas comme dans un quartier où tous les foyers sont connectés en fibre).
- L'écriture de la narration devrait intervenir assez tôt également, permettant d'éditorialiser les contenus d'ateliers.
- Les partis pris de communication (et notamment la charte graphique) doivent être suffisamment anticipés pour accompagner l'ensemble du processus (idéalement, les premiers repérages sont déjà des marqueurs du projet, ils doivent être identifié via un symbole ou une couleur)

#### **Retenir le plus possible l'effet d'annonce de l'arrivée du projet sur le quartier (J – 1mois)**

L'effet d'annonce doit être le plus rapproché de la fin du projet dans le temps. L'effet de surprise et la diffusion massive de l'info (l'effet trainée de poudre) sont les ingrédients du Buzz. C'est une sorte de viralité de l'espace public. A partir du moment où l'annonce est lancée, il faut que les actions (interventions / collages / projections / ateliers / rendez-vous, etc) s'enchaînent, ce qui nécessite une grande coordination et une préparation minutieuse. A ce titre, nous avons mis en place plusieurs outils d'agenda et planning partagé en ligne afin d'assurer la mise à jour immédiate des informations de planning.

**A posteriori, prévoir une restitution de l'analyse scientifique** afin de donner des éléments pourquoi pas au moment d'un bilan avec les participants et les partenaires.

### 3. Partenariats, coordination d'acteurs et gouvernance

Les partenaires opérationnels incontournables pour mettre en place ce type de dispositif sont de 3 types :

- Un opérateur clef, de proximité, il a la capacité de coordonner d'autres acteurs sur son territoire, idéalement il s'agit d'une structure de proximité travaillant dans une philosophie d'éducation populaire.
- Des éducateurs de rue menant un travail sur le quartier.
- Des complices : c'est à dire des personnes de la société civile non structurées (par exemple : des voisins qui prêtent leur appartement par exemple, ceux-ci peuvent être identifiés via la co-propriété ou les discussions de voisinage).

La mise en place d'un comité de pilotage (type décisionnaire ou superviseur) ne semble pas essentielle car le projet a besoin d'agilité, de réactivité et d'audace pour se déployer. En conséquence, la prise de décision doit rester entre les mains de l'équipe porteuse du projet. Par contre, il est indispensable de construire une relation de confiance avec l'opérateur, les éducateurs et l'équipe artistique, favorisant la compréhension des enjeux/contraintes réciproques et la circulation d'information. Ceci peut trouver une réponse dans un organe de pilotage (type accompagnement opérationnel du projet). Celui-ci favorisera la prise en compte des « retours du terrain », conseillera les réorientations et favorisera la cohérence globale.

La constitution d'un tel comité permet d'être vigilant à bien définir les rôles de chacun, les attentes, les besoins et les objectifs entre les partenaires du projet

### 4. Impacts sur la structure

#### → Création d'un partenariat solide avec poursuite de projet à venir avec la MQB

Le projet nous a permis un véritable ancrage territorial avec la rencontre des acteurs de terrain, des structures ressources et des habitants. Aussi, nous poursuivons notre projet dans le cadre d'un nouveau projet sur le jeu vidéo. Par ailleurs, la MQB se forme actuellement et tout particulièrement V.M sur des questions propres au numérique.

#### → Montée en compétence de la chargée de médiation (1er projet de territoire porté par la chargée de médiation)

Construction et gestion projet

1. recherche de financements
2. gestion du budget
3. gestion de la coordination de l'équipe projet avec mise en place d'outils collaboratifs
4. planning des actions
5. recherche de bénévoles
6. rétroplanning du projet
7. rétroplanning sur les résidences en fonction des objectifs
8. recherche de partenaires
9. etc.

#### → Création d'un dispositif Labo des Usages

Le projet a été porté dans le cadre du Labo des Usages, un des volets du Pôle Transmission de l'AADN. Après 5 ans d'expérimentation et l'expérience de ce dernier projet, l'AADN souhaite passer un cap et structurer un dispositif pluriannuel sur la base de partenariats triangulaires entre artistes numériques, chercheurs en sciences humaines et éducateurs : le *Dispositif Labo des Usages*.

La méthodologie du Labo Des Usages va de l'observation des usages, l'activation des représentations et imaginaires du monde numérique jusqu'à la recherche et le développement de méthodes de transmission des pratiques créatives liées aux nouvelles technologies.

→ **Un projet qui se poursuit et qui entre en production**

Cette expérimentation donne lieu à un projet de création artistique portée par l'AADN en production. Celui-ci reprend la modélisation 01 suite à l'expérimentation et l'emmène plus loin. Ce projet est amené à être diffusé sur différents territoires.

→ **Une présentation à LUX sur les assises de l'éducation à l'Image.**

Présenté à Lux en novembre 2015 lors des Assises de l'Education à l'Image, le projet a suscité une grande curiosité, notamment dans sa capacité à investir des espace public et partager via une pédagogie de décalage les enjeux clefs du numérique avec des non-initiés.

## **CONCLUSION.**

Pour l'AADN, ce projet était une expérience incroyable, chargée tant humainement que professionnellement. Malgré de fortes difficultés et des moments de perdition, le projet s'est conclu sur une note ravissante et ce bilan a été l'occasion de revenir sur des qualités intrinsèques à l'expérience. Toute l'équipe souhaite remercier le Ministère, non pas seulement pour son soutien financier, mais bien plus : pour sa capacité à donner les moyens à l'expérimentation autour de ces pratiques. Nous espérons aussi grandement pouvoir partager le résultat de ces projets avec d'autres acteurs ayant participé au FEJ.

Merci pour votre attention.

## Annexes :

Annexe 0 : Lexique Les outils du Cybergraphe

Annexe 1 : Tableau sur les publics

Annexe 2 : Tableau sur les actions

Annexe 3 : Tableau sur les outils

### Annexe 0 : Lexique - Les outils du Cybergraphe :

- **La MAP-MOBILE ( GZ-trap )** : est l'embarcation qui mène la déambulation. Il s'agit d'un vélo-triporteur équipé d'un système de vidéo-projection mobile permettant de visualiser l'avatar et de piloter ses mouvements en temps réel. La MAP-MOBILE embarque notamment un système de captation (tracking à partir d'une Caméra Kinect, programme d'analyse de mouvement dédié, animation temps réel d'un mesh 3D) permettant aux passants de « donner corps » à l'AVATAR.
- **JOJO8** : est un petit drone terrestre (penser à un robot d'exploration lunaire) permettant de scanner une zone, d'en détecter les réseaux wi-fi à portée et de révéler les contenus des paquets échangés en ligne.
- **L'ANALYSEUR de SPECTRE (YV-Scan)** : est un micro à bobine permettant littéralement d'écouter le chant des ondes électromagnétiques présentes dans l'air.
- **UN DISPOSITIF DE SON EMBARQUE (RV-5)** : 5 Sound bag équipés d'enceintes



Annexe 1 : Tableau sur les publics

Restitution du porteur de projet  
Annexe 1 - Public visé par l'expérimentation  
Nombre et caractéristiques des bénéficiaires et territoire  
d'intervention

Numéro du projet	APEP_261	Nom de la structure porteuse de projet
------------------	----------	--

	Bénéficiaires entrés l'année 1	Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation	Bénéficiaires ayant abandonnés ou ayant été exclus en cours de dispositif
<b>Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action</b>			
Jeunes	40	40	0
Adultes	27	27	0
<b>Nombre total de bénéficiaires</b>	<b>67</b>	<b>67</b>	<b>0</b>

		Bénéficiaires entrés pendant toute la durée de l'expérimentation
<b>Nombre de bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif, par caractéristiques</b>		
<b>1. Jeunes</b>		
<b>Âge</b>		
Moins de 6 ans		
6-10 ans		7
10-16 ans		28
16-18 ans		
18-25 ans		5
Autres : <i>(préciser)</i>		
Autres : <i>(préciser)</i>		
<b>Situation</b>		
Elèves en pré-élémentaire		
Elèves en élémentaire		
Collégiens		
Lycéens en LEGT		
Lycéens en lycée professionnel		
Jeunes apprentis en CFA		
Étudiants du supérieur		
Demandeurs d'emploi		
Actifs occupés		
Autres : <i>(préciser)</i>		
Autres : <i>(préciser)</i>		
<b>Niveau de formation</b>		
Infra V		
Niveau V		
Niveau IV		
Niveau III		
Niveau III		
Niveau I		
<b>Sexe</b>		
Filles		6
Garçons		34
<b>2. Adultes</b>		
<b>Qualité</b>		
Parents		13
Enseignants		
Conseillers d'orientation-psychologues		
Conseillers principaux d'éducation		
Conseillers d'insertion professionnelle		
Animateurs		7
Éducateurs spécialisés		2
Autres : <i>(bidouilleurs - makers – artistes)</i>		5
Autres : <i>publics des restitutions (à Montchat : 30 et aux Brosses : 250)</i>		

		Réalisation
<b>Autre information concernant les bénéficiaires directement touchés par l'action à l'entrée du dispositif</b>		
<b>1. Les jeunes bénéficiaires sont-ils inscrits et suivis par la mission locale (ML) ?</b>		

Oui, tous les bénéficiaires directs sont inscrits et suivis par la ML  
 Oui, une partie des bénéficiaires directs est inscrite et suivie par la ML  
 Non, aucun bénéficiaire direct n'est inscrit et suivi par la ML

**Non, aucun  
 bénéficiaire direct  
 n'est inscrit et suivi  
 par la ML**

**Echelle et territoire d'intervention de l'action mise en place**

<b>1. L'action que vous menez dans le cadre de cette expérimentation est-elle à l'échelle :</b>	
Communale (une ou plusieurs communes dans un même département) Départementale (un ou plusieurs départements dans une même région) Régionale (une seule région) Inter-régionale (2 et 3 régions) Nationale (plus de 3 régions) ?	Communale
<b>2. Votre territoire d'intervention inclut-il des quartiers politique de la ville ?</b>	
Oui, la totalité de mon territoire d'intervention est en quartiers politique de la ville Oui, une partie de mon territoire d'intervention est en quartiers politique de la ville Non, mon territoire d'intervention n'inclut pas de quartiers politique de la ville	Oui, une partie de mon territoire

**Remarques**

*Bien que nous ayons fait une première résidence à la MJC de Montchat sur le territoire de Montchat à Lyon, la plus grand partie de juillet à novembre s'est déroulée sur le quartier des Brosses, à savoir sur un territoire prioritaire de la Ville de Villeurbanne.*

*Public de rue – actions « Pirates » + sorties techniques, familles (parents et enfants) + des jeunes adultes (20 – 30) + adultes : 160 personnes touchées*

*Publics des restitutions (à Montchat : 30 et aux Brosses : 250) : 280 personnes touchées*

## Annexe 2 : Tableau sur les actions

Numéro du projet	APEP_261							
Description synthétique de chaque action	Durée en mois	Ressources humaines mobilisées			Ressources matérielles mobilisées			
		Effectifs	ETP Durée en h	Type de personnel concerné (qualifications)	Achats	Prestations de services	Autre (MAD)	
1. Préparation du projet	<i>indiquer ici les dates de début et de fin de la phase d'actions</i>							
Action n°1	Gestion de projet (De janvier) Recherche de partenaires → Recherche de partenaire sur la résidence de février → Définition des besoins et objectifs avec l'équipe Artistique sur la résidence → Rétroplanning et Coordination → Planning de résidence → Logistique <i>Validation de deux partenaires</i> <i>MJC Montchat et Centre social des Buers</i>	1 mois	4 pers	214h	Chargée de Médiation Directeur artistique Chargée de Communication Administrateur			
Action n°2	Préparation technique et de conception de la Résidence à Montchat - Lyon Du 5 au 6 février 2015 → Préparation du triporteur → Définition du contenu des ateliers	2 jours	2 pers	28h	Equipe Avatar's Riot : Artiste visuel, scénographe			

n°3	Action Gestion du projet (De février à mars) Recherche de partenaires pour la résidence de Juillet → Recherche de partenaire → Définition des besoins et objectifs avec l'équipe Artistique sur la résidence → Rétroplanning et Coordination → Gestion des plannings → Logistique = Annulation à j-2 jours de la résidence du centre social	2 mois	4 pers	350h	Chargée de Médiation Directeur artistique Chargée de Communication Administrateur		
n°4	Action Repérage dans le quartier des Buers - Villeurbanne Du 9 au 10 avril 2015 → repérage physique sur le quartier	1 jours	2 pers	14h	Chercheurs en anthropologie dont Jeanne Drouet	Journées de recherche avec l'intervention de Jesus Miranda	
n°5	Action Résidence de conception (du 13 au 16 avril 2015) Villeurbanne → Conception du protocole d'intervention en rue → Conception des ateliers (contenu) → Méthodologie de documentation	4,5 jours	6 pers	262h	Equipe Avatar's Riot : Artiste visuel, musicien, scénographe, anthropologue 1 chercheur en anthropologie Chargée de médiation		
n°6	Action Gestion du projet (d'avril à juillet) → Recherche et prise de contact avec des acteurs relais sur le territoire des brosses → Rencontre avec les acteurs → Coordination équipe artistique → Définition des ateliers → Gestion du budget → Demande de subvention	3 mois	4 pers	182h	Chargée de Médiation Directeur artistique Chargée de Communication Administrateur		
n°7	Action Résidence technique (du 16 juillet au 22 juillet 2015) → Conception des Sound Bag → Rencontre des acteurs du territoire → Prepa du cahier des charges du Cybergraphe → Définition des ateliers (contenu) → Repérage et choix du territoire d'intervention → Définition d'une stratégie de com	8 jours	4 pers	352h	Equipe Avatar's Riot : Artiste visuel, musicien, scénographe, anthropologue Chargée de médiation	- Carte son 6 sorties - Batteries (LIFEP04) - Transformateur (convertisseur 12/220V) - Ordinateur (Laptop) - Sac à dos (porte bébé) - Enceintes Jaw-Bone - Tissue couverture - Oeillerts + pince - Kit Son pour drone	

									- Recepteur FM - achat de menuiseries
Action n°8-9	Gestion du projet 1 semaines en juillet + septembre + 2 semaines en octobre → Prise de contact avec les acteurs relais sur le territoire des brosses → Mise en place des outils de com → Définition des ateliers → Logistique → Achat de matériel → Gestion du budget → Mobilisation des participants → Coordination et gestion des plannings	2 mois	4 pers	262h	Chargée de Médiation Directeur artistique Chargée de Communication Administrateur				
Action n°10	Résidence technique et artistique (du 28 septembre au 3 octobre 2015) → Création des visuels → Création sonore → Conception des Sounds Bag	6 jours	4 pers	321h	Equipe Avatar's Riot : Artiste visuel, musicien, scénographe, anthropologue Chargée de médiation	- vidéoprojecteur - routeur wifi - batterie vp - 2 transformateurs - éclairage pour le triporteur - commutateur 3 voies - enceintes autonome - câbles	prestation danseur	- 2 ordinateurs - 2 tablettes - émetteur	
<b>2. Mise en œuvre du projet</b>	<i>indiquer ici les dates de début et de fin de la phase d'actions</i>								
Action n°1	Résidence à Montchat (du 9 au 13 février) Réalisation des outils du Cybergraphe (drone terrestre, Sound Bag, marquage urbain) Restitution en espace public	5 jours	3 équipe AR 1 AADN	216h	- 3 équipe AR - 1 coordinateur Montchat - 1 chargée de médiation	- Kit Electronic pour prototypage - Drone terrestre + accessoires - Mini PC - Mécano Métallique - 4x Recepteur FM - Pré-Ampli microphone - Blanc de Meudon Poudre - Blanc de Meudon STICK		- microphone induction - enceintes nomades - Enregistreurs portables - Talki Walkies 4 - Laptop Lenovo Blanc - Laptop Lenovo Noir - Kit Makey-Makey - Kit vrac électronique - Multimètre - Micro Pick-up - Piles plates 3,5V - LED Flash	

						<ul style="list-style-type: none"> <li>- Craie Grasse Noir</li> <li>- Pinceaux Rouleaux</li> <li>- Seaux Cordeaux</li> <li>- Cutters</li> <li>- Bande strip</li> <li>- réléchissant (type cyclisme)</li> <li>- Lunettes</li> <li>- LED</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- LED Blanche</li> <li>- Enregistreur H4N</li> <li>- Enregistreur Tascam</li> <li>- AMpli 2x500W</li> <li>- Enceinte de conf</li> <li>- Mixette 4 voies</li> <li>- Pied de Micro</li> <li>- 2 Vidéoprojecteur</li> </ul>
Action n°2	<p>Résidence participative et de création</p> <p>Du 15 octobre au 1 novembre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ création des visuels</li> <li>→ création sonore</li> <li>→ programmation des ateliers</li> <li>→ finalisation du storyboard</li> <li>→ scénographie du quartier</li> <li>→ finition technique</li> <li>→ sorties pirates</li> <li>→ répétition</li> </ul>	14 jours	11 pers	933h	<p>Equipe Avatar's Riot : Artiste visuel, musicien, scénographe, anthropologue</p> <p>1 régisseur</p> <p>4 artistes intervenants de l'AADN</p> <p>2 animateurs de la Maison de quartier</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- parapluies transparents</li> <li>- routeur 4G</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- atelier impression 3D (FOL)</li> <li>- atelier découpe laser (FOL)</li> <li>- atelier de modélisation 3D</li> <li>Moi et mon avatar, Mathilde Penet</li> <li>- atelier de codage</li> <li>Remix ton quartier, Nathanael Tardif</li> <li>- Atelier Mashup + mapping</li> <li>Ghazi Frini</li> </ul>
Action n°3	<p>Atelier de Mapping (15h)</p> <p>Du 15 au 24 février 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ coordination des plannings</li> </ul>	4 jours	6 pers	53h	<p>Animateur Maison de quartier</p> <p>Artiste</p> <p>Intervenant AADN</p> <p>Chargée de Médiation</p> <p>Administratrice</p> <p>Chargée de Communication</p>		
<b>3. Achèvement du projet</b>	<i>indiquer ici les dates de début et de fin de la phase d'actions</i>						
Action n°1	<p>Restitution</p> <p>31 octobre 2015</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 1 réunion d'information et de mobilisation</li> <li>→ 2 répétitions</li> <li>→ 1 spectacle déambulatoire avec temps convivial de clôture</li> <li>→ un démontage</li> </ul>	2 jours	41 pers	278h	<p>Equipe Avatar's Riot : Artiste visuel, musicien, scénographe, anthropologue</p> <p>1 régisseur</p> <p>2 artiste- intervenants</p> <p>3 bénévoles</p> <p>3 animateurs de la Maison de quartier</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gyrophare Flash</li> <li>- 2 Cantines de taille moyenne</li> <li>- ballons lumineux</li> <li>- hélium</li> <li>- fils de pêches</li> <li>- rouleaux de papier jaune</li> <li>- 8 fumigènes</li> <li>- tente</li> <li>- manges debout</li> <li>- étiquettes pour les messages sur les ballons</li> <li>- lumières</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kit talkies</li> <li>- 1 échelle</li> <li>- 1 chariot à batterie</li> <li>- 1 variateur</li> </ul>

## Annexe 3 : Tableau sur les outils

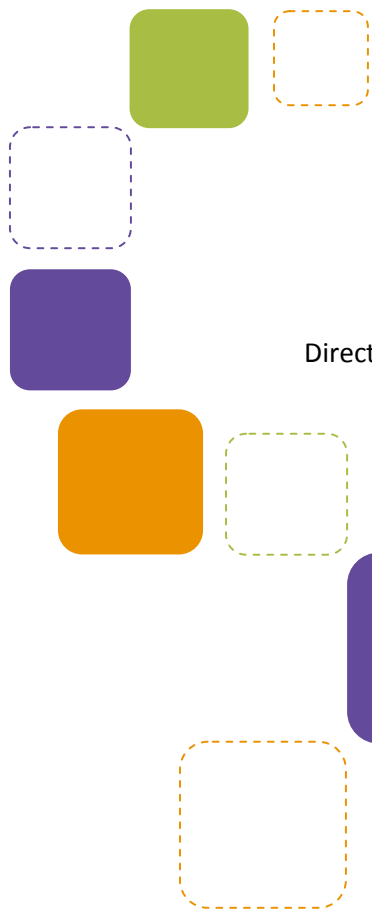
**Restitution finale du porteur de projet**  
**Annexe 3 - Liste des outils développés dans le cadre de l'expérimentation**

Numéro du projet	APEP_261
------------------	----------

	Nom de l'outil	Fonction (préciser si ce sont des outils de pilotage, de suivi, de communication, de formation, de sensibilisation, etc.)	Utilisateurs ou destinataires	Format (papier, électronique, etc.)	Transférable en dehors de l'expérimentation (oui/non)
1	Flyer de présentation du projet (annexe 6)	Communication → présentation du projet	à destination des partenaires socio-éducatif	papier	non
2	Affiche (annexe 7)	Communication → communiquer la date de restitution → mobiliser les habitants sur le 31 oct → faire office de mémo	à destination des habitants du quartier	papier	non
3	Teaser des ateliers (annexe 8)	Communication → donner envie de participer aux ateliers	à destinations des participantes des ateliers	numérique	non
4	Flyer (annexe 9)	Communication → donner envie de participer aux ateliers	à destinations des participantes des ateliers	papier	non
5	Charte graphique du Cybergraphe (annexe 10)	Communication / sensibiliser / de médiation → transformer/scénographier l'espace urbain	à destinations des habitants et des participants	stickers +badges	non
6	Flyer « Journée d'étude » (annexe 4)	Communication → feuille de salle pour l'espace public	à destinations des publics le jour de la restitution	papier	non
7	Lettre de mission (annexe 2)	Sensibiliser	des publics des ateliers, des habitants, des partenaires	numérique	non
8	Map-Mobile (GZ-Trap)	Outil de médiation / de communication	outils de diffusion et/ou pour mener des ateliers	vélo triporteur équipé d'un système de Projection	oui



9	Jojo8	Outil de médiation / de communication	outils de diffusion et/ou pour mener des ateliers	drone terrestre (voiture télécommandée)	oui
10	Analyseur de spectre (YV-Scan	Outil de médiation / de communication	outils de diffusion et/ou pour mener des ateliers	micro à bobine permettant d'écouter les ondes	oui
11	RV-5	Outil de médiation / de communication	outils de diffusion et/ou pour mener des ateliers	un dispositif de son embarqué (RV-5)	oui
12	Avatar's Riot (annexe 12)	Outil de pilotage	définition les axes de créations pour l'équipe AR + chargée de médiation	Mind Map	non
13	Vidéo de restitution (annexe 11)	Communication	à destination des publics, des participants, des partenaires	vidéo	non
14	Axes-projets-avatar-riot (annexe13)	Outil de pilotage	à destination de l'équipe projet (equipe AR) +AADN	drive	non
15	Déroulé (annexe 14)	Méthodologie d'intervention	à destination de l'équipe projet (equipe AR) +AADN	drive	oui
16	Retroplanning (annexe 15)	Outil de suivi et de gestion	à destination de l'équipe projet (equipe AR) +AADN	drive	oui
17	TODO	Outil de suivi de projet	à destination de l'ensemble des acteurs du projet (AADN, équipe AR, MQB, bénévoles) Un outil comprenant une Todo avec des attributions de tâches par personne Le planning des actions Le planning des ateliers Une liste contact Les infos logistique Un rétroplanning des tâches et des actions (planning de coordination) Le déroulé du 31 oct	drive	oui



## **Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse**

Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports  
Direction de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et de la Vie Associative

Mission d'Animation du Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse

95, avenue de France – 75650 Paris cedex 13

[www.experimentation.jeunes.gouv.fr](http://www.experimentation.jeunes.gouv.fr)